

1 単元名 あずまオリンピック2021！目指せ頭はね跳び金メダル！（跳び箱運動）

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 跳び箱を使って、切り返し系や回転系の技を行い、できる技をさらに上手にしたり、できそうな技に挑戦したりして楽しむ運動である。
- 日常生活では体験できない、跳ぶ動きや回転する動きを味わうことのできる運動である。

(2) 児童から見た特性

跳び箱運動の楽しさや喜びを感じる要因	跳び箱運動を遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・新しい技ができるようになったとき。 ・安定した動きで跳び越したり、回転したりしたとき。 ・自己の課題を見付け、解決のための活動を工夫したり、仲間と協力したりしたとき。 	<ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱から落ちるなど恐怖心を感じたとき。 ・高い段数に恐怖心を感じたとき。 ・練習しても上手に技ができないとき。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

第5学年の跳び箱運動の学習では、「かかえ込み跳び」と「伸膝台上前転」を学習し、多くの児童がその行い方を理解するとともに、技を習得している。

令和3年7月に実施した技能調査を分析すると、切り返し系の発展技、「台上前転」、「伸膝台上前転」を習得している児童は88%いる。児童の中には、児童同士で補助をしたり、段数を低くしたりすることにより、技を習得した児童も数名いる。しかし、基本的な回転系の「首はね跳び」の定着は不十分である実態も見られた。

また、マット運動で頭倒立からのブリッジを学習し、「逆位」の感覚や「反る」感覚を身に付けてきた。

(2) 思考力、判断力、表現力等

教師の発問に対して真剣に考え、具体的に答えられる児童が多い。また、学習カードで互いの活動を振り返る場面や、児童同士で技を見せ合う場面においては、学んだことをもとに、活発な話し合いができる児童が多い。しかし、自己の能力に適した課題を見付け、その解決の仕方を考えたり、課題に応じた練習の場や段階を選んだりする場面においては、特に自己の課題に適した場や段階を選ぶことが苦手な児童が数名いる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

本学級の児童のうち、体育の授業に対して好意的な児童の割合は88%である。年度当初には、体を動かすことに対し苦手意識をもっていた児童もいたが、これまでの学習を通して、汗をかく楽しさや喜び、約束を守り、仲間と協力して運動に取り組むことの大切さを学んできた。その結果、徐々にできたことを褒め合ったり、仲間の考えや取組を認め合ったりする雰囲気が見られてきている。また、場や器械・器具の準備をする際、自己の役割を果たしたり、安全確認をしたりすることができている児童が多い。しかし、跳び箱運動については、試技の際に跳び箱から落下してしまうことや、高い段数での試技に対して恐怖心を抱いている児童が30%いる。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

児童の実態として、切り返し系の発展技（かかえ込み跳び）を習得していること、回転系の技のうち、台上前転と伸膝台上前転を習得していることを踏まえ、本単元では、「首はね跳び」と「頭はね跳び」を中心に取り上げる。それぞれの技にスモールステップを設定し、技のポイントやこつを理解しながら、技能を身に付けられるようにしていく。

二つの技を習得するためには、「両足で踏み切り、腰を高く上げること」、「台の上での接触の違いを知ること」、「体を反りながら腕と腰を伸ばし突き放すこと」の三つの内容が大切であると考えている。そこで、「台上前転」、「伸膝台上前転」、「ステージからの首はね跳び下り」を感覚づくりの運動として取り入れ、毎時間指導していく。また、低く設置した跳び箱などを連結した場を用意し、「台上前転」に取り組めるようにしたり、ゴムひもを使用し、「伸膝台上前転」や「ステージからの首はね跳び下り」をする際の目標物にしたりすることができるよう、場や教具の工夫をしていく。

また、ICT機器の「追いかけ再生」機能を活用し、自己の試技をすぐに見直せるようにする。必要に応じて試技を見直す機会を設けることにより、「首はね跳び」と「頭はね跳び」の行い方を理解し、仲間に助言をしたり、行い方のポイントを学習カードに書けるようにしたりする。

さらに、運動が苦手な児童には、マットを数枚重ねた場や、低く設置した跳び箱などの易しい場を設定したり、教師が積極的に補助をしたりする。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

自己の課題に適した場や段階を選ぶことが苦手であるという実態から, 一つの技に取り組む時間を3時間の構成にし, 課題解決の仕方が身に付くようにする。具体的には, 1時間目でポイントやコツを知り, 2, 3時間目には, 自己の課題を見付け, 自己に合った場を選んで練習できるようにしていく。

また, ICT機器を活用し, 技のできばえを仲間とともに見合い, 気付いたことを伝え合うことで, 自己の動きのよい点や改善点を整理し, 課題設定や解決につなげられるようにする。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

本単元では, 毎時間の補強運動を児童が一齐に取り組めるようにすることで, 一体感をもって, 楽しみながら跳び箱運動に必要な動きや感覚を身に付けられるようにしていく。

また, マットを数枚重ねるなどの場や, 跳び箱の横や下にマットを敷くなどの場を設定したり, 仲間への肯定的な言葉がけを意識したりすることで, 運動が苦手な児童や, 跳び箱に対して恐怖心を抱く児童も積極的に取り組めるようにしていく。

さらに, 感染症対策を徹底した上で, 児童同士が補助の仕方を身に付けることができるようにしたり, 器械・器具の準備や片付けの仕方, 試技の始めと終わりの合図を徹底したりして, 児童の安全面への意識を高めていく。

本単元の最後には, 「あずまオリンピック」と称し, 発表の場を設定する。その際, 試技者の技のできばえだけでなく, グループ内での協力や安全面への意識など, これまでの学習の取組全般を視点にすることや, それに対し称賛する言葉がけの仕方を具体的に指導する。児童が互いの頑張りを認め合える雰囲気をつくっていくことにより, 全員が自己の伸びを実感して学習を終え, 次の学習にも積極的に取り組めるようにする。

5 単元の目標

- (1) 跳び箱運動の行い方を理解するとともに, 首はね跳びを安定して行ったり, 頭はね跳びに取り組んだりすることができるようにする。
(知識及び技能)
- (2) 自己の能力に適した技の課題解決の仕方や組み合わせ方を工夫し, 自己の考えを友達に伝えることができるようにする。
(思考力, 判断力, 表現力等)
- (3) 運動に積極的に取り組み, 約束を守り助け合って運動し, 仲間の考えを認めたり, 場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
(学びに向かう力, 人間性等)

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①首はね跳びの行い方について, 言ったり書いたりしている。 ②頭はね跳びの行い方について, 言ったり書いたりしている。 ③首跳ね跳びが安定してできる。 ④頭はね跳びに取り組むことができる。	①技のポイントやコツをもとに自己の課題を見付け, 複数の場の中から, 自己の課題に適した場を選んでいる。 ②自己やグループで観察し合ったり, 学習カードやICT機器を活用したりして, 技のポイントやコツを発表したり, 友達に伝えたりしている。	①跳び箱運動の基本的な技や発展技に, 積極的に取り組もうとしている。 ②学習の約束を守り, 自己の役割を果たそうとしている。 ③友達の考えを認めたり, 助け合ったりしようとしている。 ④場や器械・器具の安全に気を付けて, 準備や片付けをしている。

7 単元計画

(1) 領域(器械運動)の取り上げ方

学年/運動	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
マット運動	7時間	7時間	8時間	8時間
鉄棒運動	8時間	8時間	4時間	4時間
跳び箱運動	8時間	8時間	8時間	9時間

(2) 内容(跳び箱運動)と目指す動き

学年	内容	目指す動き
3	跳び箱運動	・助走から両足で踏み切り, 足を左右に開いて着手し, 跳び越えて着地すること。(開脚跳び)
4		・助走から両足で踏み切り, 腰の位置を高く保って着手し, 前方に回転して着地すること。(台上前転)
5	跳び箱運動	・助走から両足で踏み切って着手し, 足をかかえ込んで跳び越し着地すること。(かかえ込み跳び)
6		・助走から両足で強く踏み切り, 足を伸ばしたまま腰の位置を高く保って着手し, 前方に回転して着地すること。(伸膝台上前転) ・台上前転を行うように回転し, 背中が跳び箱についたら腕と腰を伸ばして体を反らせながらはね起きること。(首はね跳び) ・伸膝台上前転を行うように腰を上げ回転し, 両手で支えながら頭頂部をつき, 尻が頭を越えたら腕と腰を伸ばし, 体を反らせながら回転すること。(頭はね跳び)

(3) 指導と評価の計画 (9時間扱い) 本時は○印 5 / 9 時

時間	1	2	3	4	⑤	6	7	8	9
ねらい	跳び箱運動の授業の流れ、準備・片付けの約束を知ろう。	首はね跳びのポイントを見付けよう。	安定した首はね跳びをするために、自分の課題を見付け、解決できる場を選ぼう。	ポイントやこつ、改善点を考え、首はね跳びを練習しよう。	頭はね跳びのポイントを見付けよう。	頭はね跳びをするために、自分に合った課題を見付け、解決できる場を選ぼう。	ポイントやこつ、改善点を考え、頭はね跳びを練習しよう。	技のよい点や改善点を友達と伝え合い、自分の技に生かそう。	これまでの学習を生かして、6年3組あずまオリンピックを楽しもう。
指導内容	・学習の進め方や約束 ・準備、片付けの仕方 ・試しの運動	・首はね跳びのポイント ・ポイントの見付け方	・自己の課題把握の仕方 ・課題解決を図るための場の選択の仕方	・課題解決のための練習 ・練習への取り組み方	・頭はね跳びのポイント ・ポイントの見付け方	・自己の課題把握の仕方 ・課題解決を図るための場の選択の仕方	・課題解決のための練習 ・練習への取り組み方	・課題解決のための学び合い ・仲間との関わり方	・6年3組あずまオリンピックの行い方
学習過程	1 オリンピックの演技を観る。(体操) 2 準備運動、補強ストレッチ、補強運動をする。 3 本時のねらいを知る。 4 場の準備をする。 5 感覚つくりの運動の行い方を知る。 6 試しの運動をする。 7 学習の振り返りとまとめをする。 8 場の片付けをする。 9 整理運動をする。 10 健康観察、挨拶をする。	伸膝台上前転と首はね跳びのポイントを比べ、共通点と相違点を知る。 【共通点】 ○踏み切りは強く。 ○腰を上げる。 ○頭と着手は三角形。 ○膝を伸ばす。 【相違点】 ○首が跳び箱に着く。 ○腰を反らして跳ねる。	安定した首はね跳びをするために、自分に合った課題を把握する。 ・首はね跳びのポイントを確認し、練習に取り組む。 【活動の場】 (1)台上前転 (2)伸膝台上前転 (3)ステージからはね跳び下り (4)マットを重ねた場 (5)跳び箱(横) (6)跳び箱(縦)	首はね跳びの練習をする。 ・自己の課題と首はね跳びのポイントを確認し、練習に取り組む。 【活動の場】 (1)台上前転 (2)伸膝台上前転 (3)ステージからはね跳び下り (4)マットを重ねた場 (5)跳び箱(横) (6)跳び箱(縦)	首はね跳びと首はね跳びのポイントを比べ、共通点と相違点を知る。 【共通点】 ○踏み切りは強く。 ○腰を上げる。 ○頭と着手は三角形。 ○膝を伸ばす。 ○腰を反らしてはねる。 【相違点】 ○頭頂部が跳び箱に着く。 ○着手は奥。 ○倒立の姿勢。	頭はね跳びをするために、自分に合った課題を把握する。 ・頭はね跳びのポイントを確認し、課題を解決する場を選ぶ。 【活動の場】 (1)台上前転 (2)伸膝台上前転 (3)ステージからはね跳び下り (4)マットを重ねた場 (5)跳び箱(横) (6)跳び箱(縦)	頭はね跳びの練習をする。 ・児童と自己の課題と頭はね跳びのポイントを確認し、練習に取り組む。 【活動の場】 (1)台上前転 (2)伸膝台上前転 (3)ステージからはね跳び下り (4)マットを重ねた場 (5)跳び箱(横) (6)跳び箱(縦)	首はね跳びや頭はね跳びができるようになるための課題を把握する。 ・ICT機器を使い、互いに試技を撮る。 ・グループで学びながらポイントを伝え合う。 ・学んできたことをもとに、自己の課題解決をしていく。	6年3組あずまオリンピックをする。 ・グループで演技をする。 7 場の片付けをする。 8 学習(本時及び単元)の振り返りとまとめをする。 9 整理運動をする。 10 健康観察、挨拶をする。
評価計画		①	①	①	②	①	④	②	③④
方法	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・ICT機器	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・ICT機器	観察・学習カード	観察・学習カード・ICT機器
場面	4, 5, 6	6, 7	6, 7	6	6, 7	6, 7	6	6, 7	6, 8

9 本時の学習と指導（5／9時）

(1) ねらい

・頭はね跳びの行い方について、言ったり書いたりすることができるようにする。

〈知識及び技能〉

(2) 準備

・跳び箱 ・踏切り板 ・マット ・滑り止めマット ・ICT機器 ・学習掲示資料 ・学習カード ・かご

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 準備運動・補強ストレッチ（首、手首、足首、手指）・補強運動をする。 (1)ブリッジ(2)アンテナ (3)スロープ(4)V字バランス (5)馬跳び 3 場の準備・安全確認をする。	○素早く集合するように声をかけ、気持ちよく学習が始められるような雰囲気づくりをする。 ○集合するときには、マスクを着用し、運動するときには外すようにさせる。 ○跳び箱運動において特に使用する部位の補強ストレッチ及び補強運動を、丁寧に行えるよう促す。 ○明るい雰囲気づくりと称賛の言葉がけにより、児童が一体感をもって、様々な補強運動に楽しみながら取り組めるように配慮する。 ○グループで役割を分担し、安全に留意しながら素早く行わせる。
展 開 30分	4 感覚づくりの運動を行う。 (1)台上前転 (2)伸膝台上前転 (3)ステージからのはね跳び下り	○これまで学んできたことを意識しながら、感覚づくりの運動に取り組めるよう言葉がけをする。 ○積極的に活動している児童を称賛することで、学級全体の意欲を喚起できるようにする。 ○技術的に困難な児童には、補助に入ったり、できることを称賛したりし、十分に感覚づくりの運動に取り組めるようにする。
	頭はね跳びのポイントを見付けよう。	
	5 本時のねらいを確認する。 6 頭はね跳びの動きを知る。 ・マットでの頭はね跳び ・跳び箱での頭はね跳び 【主な活動の場】  【ステージからのはね跳び下り】  【マットを重ねた場】  【跳び箱（横）】 【跳び箱（縦）】	○首はね跳びの学習を想起することで、本時の学習に見通しがもてるようにする。 ○大型モニターで頭はね跳びの技を提示し、児童の頭はね跳びへの意欲を喚起する。 ○首はね跳びと頭はね跳びをICT機器で比較することで、頭はね跳びのポイントを見付けることができるようにする。 ○見るポイントを絞り、「踏切」、「着手」、「台上」の三つの観点で考えられるように促す。 ○試技を行う際は、ICT機器やグループ内の見合い等で考えたポイントを確認しながら取り組むようにする。 ○試技を見る際は、ポイントを見付けやすいように、見る視点によって立ち位置を変えるようあらかじめ伝えておく。 ○新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、活動の場は十分に間隔を空けて行わせる。
7 本時の振り返りとまとめをする。 8 場の片付けをする。 9 整理運動をする。 10 健康観察、挨拶をする。	◆頭はね跳びの行い方について、言ったり書いたりしている。 （観察・学習カード）【知識・技能】 △努力を要すると判断される状況（C）の児童への指導の手立て ・首はね跳びと頭はね跳びを比較した際に見付けたポイントをICT機器で再度確認することで、頭はね跳びの行い方を理解できるようにする。 ・ICT機器で児童の試技を撮影し、見本の動画と比べることで、頭はね跳びの行い方を理解できるようにする。 ◎十分満足できると判断される状況（A）の児童の具体的な姿 ・頭はね跳びのポイントを分かりやすく説明したり、学習カードに詳しく書いたりしている。	
整理 10分		○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えを取り上げ、全体に広めたり、次時につなげたりする。 ○安全面に気を付けながら、素早く行わせる。 ○本時で使った部位を、ゆっくりとした動作でほぐすようにする。 ○怪我がないか等の声をかけ、表情や動きから健康状態を把握するとともに、授業後の手洗い等を確認し、落ち着いた雰囲気の中で学習を終えられるようにする。

保健体育科学習指導案

令和3年11月16日(火) 第5校時 運動場
 第2学年A組 男子15名 女子17名
 C組 男子 2名 女子 2名 計36名
 秩父市立高篠中学校 教諭 大野 彩 (T1)
 教諭 高野 香織 (T2)

1 単元名 「球技」(サッカー)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

サッカーは、主に足でボールを扱い、パスやドリブルをしながらゴールを目指し、得点するために攻撃したり、味方のゴールにボールを入れさせないように守ったりして得点を競い合う「ゴール型」の競技である。また、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

(2) 生徒から見た特性

サッカーの楽しさや喜びを感じる要因	サッカーを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをイメージ通りにコントロールできたとき。 ・仲間と協力して勝利を手にすることができたとき。 ・パスカットが成功したり、相手ボールを奪ったりすることができたとき。 ・シュートが決まったとき。 	<ul style="list-style-type: none"> ・思ったようなボール操作やプレイができないとき。 ・仲間との連携が上手くいかなかったとき。 ・ボールになかなか関わることができないとき。 ・どこへ動いてよいか分からないとき。

3 生徒の実態

(1) 知識及び技能

中学1年生でサッカーの授業を学習しており、ルールや基本的な用語を理解している生徒は多い。男子はサッカーの経験者もいるが、ほとんどの生徒は足でボールを扱うことが苦手である。女子は自分の思い通りにボールを運んだり、パスを出したり、空いている場所に動いたりできる生徒は少ない。

(2) 思考力、判断力、表現力等

自分の課題を見付け、学習カードに記入し、次時の活動に生かそうとする生徒は多い。また、ペアやチーム内の課題を見付け、解決するための話し合いを積極的に行的おうとする生徒が多い。中には、自己の課題を伝えることに消極的な生徒もいるが、リーダーを中心にサポートすることで、伝えようとする場面が増えている。

(3) 学びに向かう力、人間性等

素直で明るく、授業に積極的に取り組むことができる生徒が多く、フェアプレイの意識も高い。チームの協力や仲間のアドバイスを大切にしようとする生徒も多く見られる。また、道具の準備や後片付けの際には、安全に気を付け、率先して取り組める生徒が多い。

【意識調査の結果から】

質問1 体育の授業は好きですか？

回答	好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
男子	14人	2人	1人	0人
女子	12人	5人	2人	0人

質問2 サッカーの授業で何を身に付けたいですか。

【男子】・ドリブル・上手にパスを繋げるようにすること ・トラップをして相手に返すこと ・1対1で負けない ・フェイントで相手をかかわすこと ・走り続けること ・視野の確保 ・シュート ・ヘディングなど
【女子】・リフティング ・トラップ ・パス ・シュート ・仲間との連携など

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

サッカーの技術や作戦の名称を確認しながら、掲示物などを用いて空いている空間の見つけ方やパスの受け方などを理解できるようにする。特にサイドの空間を広く使うことで攻撃の展開の幅が広がるため、サイドを広く使いながら、ゴール前の空いた場所に走り込む学習を展開する。

(2) 思考力、判断力、表現力等

自分たちのチームに合った課題解決方法を選択できるようにするために掲示物を作成したり、作戦ボードを活用したりして、チームでの話し合い活動を充実させる。また、ICTを活用し、動画撮影を行うことで、フィードバックしやすい環境を整える。自分の動きや仲間の動きから、課題を発見したり、解決方法を選択したりできるようにする。単元の終盤に課題解決学習を多く取り入れ、話し合い活動の活性化を図る。

(3) 学びに向かう力、人間性等

痛みや恐怖心を払拭して、生徒が積極的に活動に取り組めるよう、柔らかいボールを使うなど教具を工夫する。また、役割分担やルールを工夫し、できるだけ生徒一人一人がボールに触る機会が多くなるようにする。失敗しても前向きに練習に取り組んでいけるよう、互いに認め合い、励ましや称賛の言葉がけを多くし、達成感を味わわせ、苦手意識を減らす授業を目指す。

5 単元の目標

- (1) サッカーの特性や技能の名称などについて理解するとともに、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすることができるようにする。 〈知識及び技能〉
- (2) 攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) サッカーの学習に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、仲間の学習を援助しようとする、健康・安全に気を配ったりすることができるようにする。 〈学びに向かう力、人間性等〉

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○知識 ①集団対集団で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。 ②サッカーにおいて用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。 ○技能 ③パスやドリブルなどでボールをキープすることができる。 ④マークされていない味方にパスを出すことができる。 ⑤得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。 ⑥パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ③仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。	①サッカーの学習に積極的に取り組もうとしている。 ②マナーを守ったり、相手の健闘を称えたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。 ③健康・安全に留意している。

7 単元の計画

- (1) 領域の取り上げ方

学年/運動	バレーボール (ネット型)	バスケットボール (ゴール型)	サッカー (ゴール型)	ソフトボール (ベースボール型)
第1学年	9時間	6時間	12時間	6時間
第2学年	9時間	6時間	12時間 (本単元)	6時間
第3学年	11時間	6時間	12時間	6時間

※全学年で、すべての型を必修。

- (2) 内容(運動種目)の取り上げ方

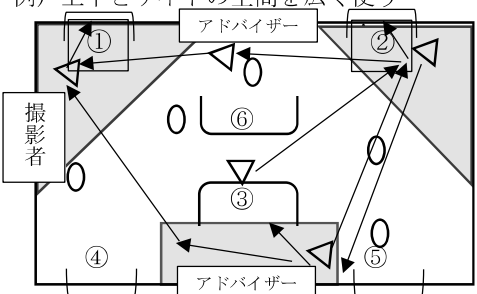
学年	教材	目指す動き
1	サッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・パスやドリブルなどの基本的なボール操作を身に付ける。 ・守備の際に、ボールを持っている相手をマークする。
2	サッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・得点しやすい場所にいる仲間へパスをする。 ・ゴール前の空いている場所を見付け、ボールを持たない時に走り込む。
3	サッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・味方が操作しやすいパスをする。 ・パスを出した後に次のパスを受ける動きをする。

(3) 指導と評価の計画 (12時間扱い) 本時は○印 9/12時

ねらい	1	2	3	4	5	6	7	8	⑨	10	11	12
学習の見通しをもち、サッカーの特性を知ろう。		正確な蹴り方、パスを身に付けよう。	マークされた味方、パスを出そう。	数的優位を作り、積極的にボールを呼ぼう。	サイドを広く使う攻撃を展開しよう。	自己やチームの課題に応じた練習を選ぼう。	相手を尊重し、フェイアプレーを守ろう。	簡易ゲームでチームの課題や出来映えを伝えよう。	パスを受けるために、ゴール前の空いている場所を走り込もう。	仲間と話し合う場面で、チームへの関わり方を見付けよう。	安全に留意してゲームをしよう。	学習したことを生かしてゲームを楽しもう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 技術の名称、技術を身に付けるためのポイント 学習の進め方 グループ編成、役割分担 	<ul style="list-style-type: none"> ドリブルの仕方 パスの仕方 トラップの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> パスのつなぎ方 	<ul style="list-style-type: none"> 練習への取り組み方 状況判断の仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 得点しやすい空間にある味方へのパスの仕方 カラコーンゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> 練習方法の選び方 4人ゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> 仲間との関わり方 簡易ゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> 簡易ゲーム チームの課題発見と伝え方 	<ul style="list-style-type: none"> ゴール前の空いている場所を走り込む動き 6人ゲーム(男女別) 	<ul style="list-style-type: none"> 話し合いの参加の仕方 6人ゲーム(男女別) 	<ul style="list-style-type: none"> 安全な取り組み方 ゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> サッカーの特性 まとめのゲーム
学習過程	1 集合、挨拶、出席確認、健康観察 2 本時のねらいと内容の確認 3 オリエンテーション <ul style="list-style-type: none"> 授業の目標 技術の名称 技術を身に付けるためのポイント 学習の進め方 4 グループ編成、役割分担 5 用具の準備 6 準備運動、補強運動	6 基礎練習 <ul style="list-style-type: none"> インサイドキック インステップキック インフロントキック トラップ ヘディング 7 ドリブル <ul style="list-style-type: none"> 右足(イン、アウト) 左足(イン、アウト) 両足(イン、アウト) 足の裏 足の裏 	6 ドリブル練習 <ul style="list-style-type: none"> 1対1でのパス チームでの対人パス 7 プレシジョン対人パス(課題を付ける) <ul style="list-style-type: none"> ICTを活用(動きを確認する) 	6 数的優位の作り方の得点 <ul style="list-style-type: none"> 相手のマーカーを外す動き(引きつけ、交わす) オンザボールの人のサポート動き 7 ドリブル練習 <ul style="list-style-type: none"> 2対1 3対1 4対2 	6 サイド攻撃から得点し、得点しやすい空間にある味方の練習 7 カラコーンゲーム(3対3)	6 課題解決学習 <ul style="list-style-type: none"> チームで選択して練習する 7 4人ゲーム(3対3) <ul style="list-style-type: none"> ICTを活用 	6 ゴール前の攻撃の練習 <ul style="list-style-type: none"> センタリングシュート 7 簡易ゲーム(5対5) <ul style="list-style-type: none"> シミュレーション ※外は2点 ※中央は1点 	6 簡易ゲーム(5対5) <ul style="list-style-type: none"> チームの課題を発見する 7 ICTを活用し、課題を伝えよう <ul style="list-style-type: none"> 話し合い活動 課題解決学習 	6 技能の確認 <ul style="list-style-type: none"> チーム別にICTを活用 7 6人ゲーム(5対5) <ul style="list-style-type: none"> ※外は2点 ※中央は1点 ICTを活用 8 試合の振り返り 9 課題確認	6 課題確認 7 課題解決学習 <ul style="list-style-type: none"> チームへの関わり方を見付ける 8 簡易ゲーム(5対5) <ul style="list-style-type: none"> 課題解決学習を活かす 	6 作戦を立てる 7 チーム別課題解決学習 8 ゲームフォームで作戦の修正 9 試合の振り返り	6 前回の試合の振り返り <ul style="list-style-type: none"> 作戦の振り返り直し 7 チーム別課題解決学習 8 まとめゲーム <ul style="list-style-type: none"> ハーフタイムで作戦の修正 9 試合の振り返り
評価の計画	知・技 ① 思・判・表 態	③	④	①	⑤	②	②	②	①	③	③	②
方法	観察・ICTカード	観察	観察・ICT	観察・カード	観察・カード	観察・カード・ICT	観察・カード	観察・カード・ICT	観察・ICT	観察・カード	観察	カード
場面	3, 10	4, 6	6, 7, 10	7, 10	7, 10	6, 10	7, 10	7, 10	7, 12	7, 12	8	12

8 本時の学習と指導（9／12時）

- (1) 本時のねらい
 ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。 〈知識及び技能〉
- (2) 準備
 ・サッカーボール・サッカーゴール・カラーコーン・マーカー・ゼッケン・ホワイトボード・作戦ボード
 ・キーワードカード・掲示物・ストップウォッチ・ICT・テレビ・撮影者用台・シール・タイマー
- (3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）	
		T 1	T 2
導入 14分	1 用具の準備・手洗い・消毒・集合 2 整列・挨拶・出席確認・健康観察 3 準備運動・補強運動 4 感覚づくりの運動 (1)全体基礎練習（視野の確保，状況判断） (2)パス交換（コミュニケーション，コントロール）	○体育委員を中心として安全にすばやく準備させる ○大きな声で準備運動・補強運動ができるよう声をかける。 ○試合に繋がる動きであることを意識して，声をかけ合いながら取り組むよう指示する。	○準備の確認をする。 ○見学者がいる場合，指示を出す。 ○周りをよく見て動くように声をかける。 ○つまづいている生徒に助言する。
	5 本時のねらいと内容の確認	○前時の課題解決学習について振り返りを行い，本時の流れ，ねらいを説明する。	
展開 28分	パスを受けるために，ゴール前の空いている場所に走り込もう。		
	6 技能の確認 ・前時の動画を見て，空いている場所の使い方に関する課題を確認する。作戦ボードを使って，ねらいを達成するための動き方の確認をする。 <動き方のパターン> ①サイドにある空間を広く使う。 ②人と人の間の空いている場所（ギャップ）を使う。 ③相手の前に入り込んで，空いている場所を使う。 7 簡易ゲーム（6ゴール：①～⑥） ・チームで確認したことを意識して行う。 ・外で見ていた仲間が，空いている場所を伝えて，たくさん走り込ませる。 ・女子の対戦の時は，男子1名がシュートはしない選手として入る。（パサー役） ・サイドのゴールは2点，中央は1点。 ・1試合5分。インターバル1分。 例) 上下とサイドの空間を広く使う 	○前回見付けた課題を確認するように声をかける。 ○チームの課題を全員で理解した上で試合に入れるように助言する。作戦ボードを使って動き方の確認を行うように指示を出す。 ○タブレットを使って，チームの動きを撮影できるように指示を出す。	○課題を一緒に確認する。 ○全員が話し合いに関われるように補助する。 ○必要があれば，特別支援学級の生徒を補助する。 ○撮影できていないチームがあったら，行い方を指導する。
	◆パスを受けるために，ゴール前の空いている場所に動くことができる。 （観察・ICT）【知識・技能】	△努力を要すると判断される状況(C)の生徒への指導の手立て ・ボードで空いている場所を確認したり，動画を見せたりして，動く場所を見付けることができるようにする。 ◎十分満足できると判断される状況(A)の生徒の具体的な姿 ・簡易ゲームの中で，自らゴール前の空いている場所を見付け，移動している。 ・ゴール前の空いている場所に走り込みながら，パスを呼んでいる。	
8 チームでの振り返り	○試合と試合の間は空いている場所に走り込むことができているかを確認するように指示を出す。 ○どういう所が空いている場所なのか助言する。	○積極的に話し合いに参加している生徒を称賛する。	
整理 8分	9 集合・健康観察 10 整理運動 11 学習カードの記入 12 学習の振り返り 13 まとめ 14 次時の予告 15 挨拶・片付け	○けがや体調不良者の確認を行う。 ○タブレットを使って，個人の本時のねらいの達成状況を記入するように指示を出す。 ○次時の授業の見通しをもてるように説明する。	○素早く集合ができるように声かけする。 ○入力ができているかを確認する。

1 単元名 「球技」ゴール型(ハンドボール)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

手でのドリブルやパスを使ってボールを運び、走・跳・投の運動能力を主体としてシュートまでつなげていく攻守混在型の競技である。ゴール型の球技の中ではボール操作の難易度が低く、得点が入りやすい。また、バスケットボールやサッカーにはない正面からのハードな身体接触も許されており、体と体の激しいぶつかり合いもハンドボールの魅力である。

(2) 生徒から見た特性

生徒にとってのハンドボールの楽しさ	生徒にとってのハンドボールを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・相手ゴールにシュートが決まる。 ・狙ったところにボールが投げられる。 ・チームで協力し、ボールをゴール前まで運び、シュートできた時の喜びを共有できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・思ったところにボールが投げられない。 ・ボールタッチの際に痛み、恐怖感がある。 ・ミスにより、チームの雰囲気が悪くなる。 ・ルールがよくわからない。

3 生徒の実態

(1) 知識及び技能

ゴール型の種目の中では、ボール操作がしやすく、得点のチャンスも多く積極的に活動することができる。一方、中学校の授業で経験したことがある生徒はいるが、安定したボール操作の技能は身に付いていない傾向がある。また、空間を作り出す動きなどのボールを持たないときの動きは特に苦手である。試合を見たことがない、ルールを知らない生徒が多く、技術の名称や行い方をあまり理解していない。

(2) 思考力、判断力、表現力等

様々な場面において、日頃から、課題を設定し解決に向けた取り組みに積極的に参加する生徒が多いが、効果的な作戦や戦術を選択したり、有効な練習方法を考え相手にわかりやすく伝えたりすることが苦手である。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動欲求が高く、主体的に取り組む生徒が非常に多い。また、教員の指示等をよく聞き、チームや仲間を大切にしようとしたり安全に配慮して行動したりする場面が多くみられる。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

知識と技能を関連させながら指導し、安定したボール操作と空間を意識した攻防を展開できるようにしていく。特に、守備においては、正当な接触を理解し、身体接触することを恐れず行えるようにしていく。また、単元の後半において、審判法を含む試合の仕方を理解し、競技会を運営できるようにしていく。

(2) 思考力、判断力、表現力等

実際の試合映像などの学習資料を有効活用し、ゲームの流れをイメージしやすくし、チームや自己の動きを分析できるようにしていく。共生の視点を重視し、様々な違いを超えてスポーツを楽しむためのルールの設定やアイデアを出し合い、実践できるようにしていく。また、自己やチームの課題を発見し、修正点等を他者にわかりやすく伝えられるようにしていく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

フェアプレイの大切さを踏まえ、健康・安全に留意していく。特に、身体接触を伴う場面において、正当な守備の仕方を理解した上で、危険を回避するなどして事故やけがを防止していく。また、チーム全員が楽しく取り組むことができるよう、一人一人の違いに配慮しようとする意識を高めていく。

5 単元の計画

(1) 領域の取り上げ方

年次/運動	球技
1年次	16時間(ゴール型, ネット型, ベースボール型から選択)
2年次	16時間(ゴール型, ネット型, ベースボール型から選択)
3年次	16時間(ゴール型, ネット型, ベースボール型から選択)

※種目は、生徒の希望調査を行い、場所や教員数など安全を確保した上で選択して実施する。

(2) 領域の内容(運動種目)と目指す動き

年次	目指す動き
1年次 ハンドボール	安定したボール操作と空間を作り出す動きを身に付け、攻防を展開できる。 ・ゴールの枠内にシュートをコントロールできる。 ・味方から離れる動きや人のいない場所に移動する動きができる。
2年次 ハンドボール	状況に応じたボール操作と空間を埋める動きを身に付け、攻防を展開できる。 ・味方が作り出した空間にパスを送ることができる。 ・相手や味方の位置を確認して、ポジションを修正して守ったりする動きができる。
3年次 ハンドボール	状況に応じたボール操作と空間を埋める動きを身に付け、攻防を展開できる。 ・空いた空間に向かってボールをコントロールして運ぶことができる。 ・作戦に応じて必要な場所に留まったり、移動したりする個人の動きや連携した動きができる。

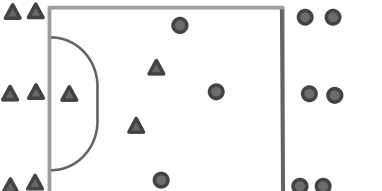
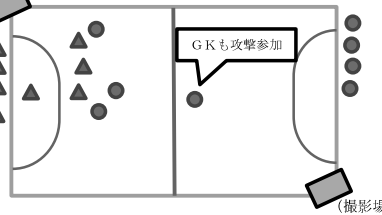
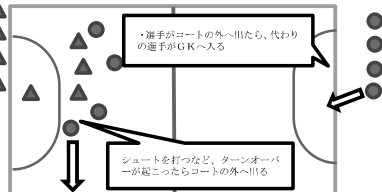
(3) 指導と評価の計画 (16 時間扱い) 本時は○印 7 / 16 時

単元の目標	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	授業づくりのポイント		
	次の運動について、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、(体力の高め方)、(課題解決の方法)、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開できるようにする。	ゴール型では、状況に応じたボール操作と空間への侵入などの動きによって空間への侵入などから攻防をすることができるようになる。	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。																			
0	集合、挨拶、健康観察	準備運動等	準備運動	単元前半	単元後半	本時のねらいと内容の確認	用具の準備															
10	○オリエンテーション ・特性 ・目標 ・約束事の確認	○履修状況の確認 ○既習技能の確認 (学び直し) ・安定したボール操作 (パス、ドリブル、シュート) ・空間を作り出す、埋める動き (守備者を引きつける、空いている場所のカバー)	○状況に応じたボール操作 ・防衛のかわし方 ・作り出した空間へのパス ・ボールのキープ 知①：行い方のポイント 技①：ボール操作	○空間を意識した攻防 ・攻撃：空間にバランスよく侵入する動き ・守備：突破してきた攻撃者をカバーしたり、ポジションを修正したりする動き 技②：空間の活用 ・オールアタックゲーム ※ICTを活用し、動きの分析や課題を把握する。	○チーム練習 ・チーム分け ・目標と課題の設定 ・練習方法の選択等 思①：分析と修正	○簡易ゲーム I ・基本的なルールの確認 ・楽しむための行い方の工夫 思②：違いを越えて楽しむ調整の仕方 ※ICTを活用し、自己やチームを分析し、課題解決に活かす。	○簡易ゲーム II ・審判法や試合運営の仕方 ・違いに応じたプレイの工夫 知②：競技会の運営 態度①：一人一人の大切さ ※ICTを活用し、自己やチームを分析し、課題解決に活かす。	○競技会 ・リーグ戦 ・トーナメント戦 ・競技運営 ○単元のまとめ														
20	○健康・安全上の留意事項 態②：健康安全																					
30	○技能把握のゲーム																					
40																						
50																						
評価機会	知	技	思	態	①	①	①	①	①	①	①	①	①	②	②	②	②	②	②	②	②	
	知	技	思	態																		
単元の評価規程	知	技	思	態																		
	①球技では、各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることについて、言ったり書き出したりしている。	①防衛をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶことができる。	②味方が作り出した空間にパスを送ることができる。	③味方が抜かれた際に、攻撃者を止めるためのカバーの動きをすることができる。																		
	①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。	②体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付けている。																				
	①一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。	②危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。																				

6 本時の学習と指導（7/16時）

- (1) ねらい
 ・味方が作り出した空間にパスを送ることができるようにする。
 (2) 準備
 ・ハンドボール ・ゴール ・ゼッケン ・タイマー 学習ボード ・マーカー ・タブレット4台
 (3) 展開

（知識及び技能）

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価）
導入 7分	1 集合、挨拶、健康観察	○事前に、手洗い等をしてから集合するようにする。 ○生徒の健康状態を確認し、欠席者、見学者を把握する。見学者がいた場合、活動について指示する。
	2 準備運動、ボイスランニング 3 補強運動	○班ごとに進めるようリーダーに声掛けする。 ○主運動につながるよう声掛けをする。
展開 35分	4 本時のねらいと内容の確認	○前時に学習した「空間を意識した攻防」について、ICTを活用し振り返るとともに、本時のねらいを説明する。
	味方が作り出した空間にパスを送ろう。	
	5 用具の準備 6 空間を意識した攻防の練習 (1) 攻撃3：守備2で行う（ハーフコート） ・得点が入る、相手にボールを奪われる、1分経過で待機している次のグループと交代する。 ・攻撃陣が2周したら、攻守を変える。	○数的優位を活かして、空いている空間に走りこんだり、相手を引き付けたりして空間を作り出すことを意識して動くようにする。 ○ボールを保持している者は、味方の動きに合わせてたり、予測したりして状況に応じてパスを出し、シュートにつなげるようにする。 ○安全に留意して行わせる。
	 (2) オールアタックゲーム（オールコート） ・4対4（GK含む）で行う。 ・1試合6分、ミーティング3分 ・1チーム8人の4グループとする。 ・2チームがゲームを行い、残り2チームが、タブレットでゲームを2か所から撮影する。 (撮影場所)  ・ターンオーバー（攻撃権が移る）となったら、最後にボールに触れた者が直ちにコートの外へ出る。  ・シュートはフロントコートからのみバックコートからはシュートできない。 ・得点後はGKスローから再開する。 ・得点について GK男子の場合 女子のゴールは得点3点 GK女子の場合 女子のゴールは得点2点 他はすべて1点	○チームに分かれる際、技能や性別を考慮し、バランスよく4つに分かれるようにする。 ○模範を示しながら、ゲームの目的や行い方を理解し、スムーズに展開できるようにする。 ○空間を活用してゲームを展開するようにする。 ○空間にいる時、空間に動く時、互いに声をかけるようにする。 ○男女の違いや一人一人の違いに応じたプレイを心がけるよう助言する。 ○待機している仲間は、自チーム及び相手チームの動きを把握したり、攻撃や守備の仕方を考えたりするようにする。 ○撮影者は、ボールを保持している者だけでなく、攻防の動きを予測しながら、スペースも含めて撮影するようにする。 ○撮影しているチームは、試合しているチームの分析をし、気づいた点等を学習ボードに記入するようにする。 ○1試合終了したら、チームミーティングをする。その際、学習ボードと撮影してもらったタブレットを活用して、良い点や課題等を指摘し合い、次の試合に活かす。
◆味方が作り出した空間にパスを送ることができる。 【技能②】		
▲「努力を要すると判断される状況(C)」の生徒への手立て ・判断するポイントをアドバイスし、個別に指導する。 ・タブレットを活用し、パスを送る機会を指摘する。 ◎「十分満足できると判断される状況(A)」の生徒の具体的な姿 ・空間を作り出す動き方を理解しているとともに、仲間にわかりやすく指摘しながら、相手がとりやすいパスをすることができる。		
整理 8分	7 用具の片付け 8 整理運動、健康観察 9 本時の振り返りとまとめ、次時の確認	○協力して片付けるようにする。 ○けが等がないか確認する。 ○ねらいに沿って振り返りをするよう、リーダーに声掛けする。 ○各チームの振り返りの発表を聞き、互いに称賛し合うとともに課題等を共有するようにする。 ○手洗い等するよう指示する。
	10 挨拶、解散	

ハンドボール学習カード〈知識①〉

【目的】

◇技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることを理解する。

○次のハンドボールの技術にあてはまる説明を選択肢から選んでみよう。

名 称	答 え	選 択 肢
①ジャンプシュート		ア. 跳び上がって、空中でシュートする方法
②スカイプレー		イ. ゴールエリアライン周辺に位置するプレイヤーを利用して展開するプレイの総称。
③ブロックプレー		ウ. 攻撃側が体で壁をつくることにより防御者の動きを止め、より有利な状態でシュートするプレイ
④アウトナンバー		エ. ディフェンスが、それぞれマークする相手に積極的に近づき、プレッシャーを加えて守る防御法
⑤ポストプレー		オ. ゴールエリア上にパスされたボールを空中でキャッチし、そのままシュートやパスをするプレイ
⑥プレスディフェンス		カ. オフェンスの人数がディフェンスよりも多い状態を数的優位状況

○自分の利き腕によるジャンプシュートの基本動作について、下の【キーワード】を使って説明してみよう。

【 スピード ・ 踏み切り足 ・ タイミング ・ バックスイング ・ 着地】

ハンドボール学習カード〈知識②，思考・判断・表現②〉

【目的】

◇競技会に向けて、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などを理解した上で、一人一人の違いを超えて仲間とともに楽しむための調整の仕方を見付け、試合を運営する。

○次のルールについて簡潔に説明してみよう。

①ホールディング	
②オーバータイム	
③オーバーステップ	
④イリーガルドリブル（ダブルドリブル）	
⑤ハッキング	

○女子、男子が同じコートで楽しむために工夫したルールやゲームの進め方を書いてみよう。（コートやボールの大きさ、人数や得点等）